

# 10-Minuten-Übung: „Buchstabenmix“

## Ziel und Wirkung:

Durch diese Übung aus dem Bereich "Gehirnjogging/Lerngymnastik" wird die Konzentration der Schülerinnen und Schüler gefördert. Ihre Kreativität und Fantasie wird geweckt und angeregt, ihre Sprachkompetenz und ihr Wortschatz werden erweitert. Auch SchülerInnen, die sich zunächst für zu unbegabt für dieses Spiel halten, haben in der Regel ihre Erfolgserlebnisse und Freude an der Übung. Am Schluss zählt die überraschende Vielfalt der gefundenen Wörter und nicht das, was Einzelne auf ihrem Blatt stehen haben.

Die Übung macht Spaß, braucht kaum Vorbereitung und Material und alle, einschließlich der Lehrkraft, werden munter und aktiviert für die folgende Unterrichtsstunde.

## Spielanleitung:

1. Die Lehrkraft gibt ein nicht zu kurzes Ausgangswort vor und schreibt es an die Tafel. Sie erklärt die Aufgabenstellung:

*Stellt euch vor, dass das Wort in einzelne Buchstaben zerschnitten wird und die Buchstaben gemischt werden. Nun könnt ihr sozusagen aus dem Haufen der Buchstaben neue Wörter bilden. Für diese neuen Wörter dürft ihr nur solche Buchstaben verwenden, die im Ausgangswort auch vorhanden sind. Die verwendeten Buchstaben werden immer wieder auf den Haufen zurückgelegt und können für weitere Wörter nochmals verwendet werden. Alle Wortarten sind möglich, es können Verben, Eigenschaftswörter, Substantive, Fürwörter usw. sein. Buchstaben dürfen in eurem neuen Wort auch nur so oft vorkommen wie im Ausgangswort.*

2. Die Spielleitung und die Gruppe suchen zunächst gemeinsam nach drei bis vier Beispielen, die an die Tafel geschrieben werden. So können den SchülerInnen die Aufgabe und die Regeln veranschaulicht werden.

3. Alle bekommen nun fünf Minuten Zeit, um möglichst viele Wörter zu finden. Die Begriffe können auf ein Schmierblatt oder auf die letzte Seite im Heft geschrieben werden. Es sind Einzelarbeit oder Partnerarbeit möglich. Die Lehrkraft kann eine anzustrebende Wörterzahl als Zielangabe vorgeben, bei kürzeren Ausgangswörtern oder ungeübten Klassen z.B. 5 Wörter, bei langen Begriffen mit einer guten Mischung aus Vokalen und Konsonanten 15 Wörter. Vor dem Spiel sollte noch abgeklärt werden, ob auch Namen und fremdsprachige Wörter zählen.

4. Nach der vereinbarten Zeit werden die gefundenen Wörter an die Tafel geschrieben. Es empfiehlt sich dabei, zunächst in einer ersten (und zweiten) Runde jeden Schüler/jede Schülerin ein Wort benennen zu lassen, danach können die Wörter zugerufen werden. Erfahrungsgemäß finden die SchülerInnen bei diesem Schritt - angeregt durch die Beispiele - noch weitere Wörter. Die Lehrkraft kann nun durch Hinweise wie "Ein Tier mit Hörnern steckt in OSTERFERIEN." oder "Hängt noch einen Buchstaben an Reis an." die SchülerInnen bei ihrer Suche unterstützen.

5. Nach ca. fünf Minuten beendet die Spielleitung das Sammeln der Wörter, am besten mit einem Lob für die Kreativität und den Einfallsreichtum der SchülerInnen.

**Material:**

Tafel, Zettel (oder Heft), Stifte

**Beispiel:**

## OSTERFERIEN

Reifen, Torf, Tor, rot, Ostern, Teer, Tee, See, Rest, Fest, fest, Nest, Rost, nie, in, Rente, Ente, Ernte, Ei, Eier, ein, eins, einer, reiten, Streifen, Serie, Fenster, finster, Frost, rein, reif, freien, Fron, Front, Ton, Ster, Stern, fern, er, sie, es, feiern, Osten, Oese, Stoer, Riese, Reise, Reis, Seife, Roete, triefen, rief, tief, Senf, oft, Stier, irr, roesten, Not, Note, Fee, Rosen, Eis, Eisen, Stein, Niere, niese, fies, frei, Fete, ... (70)

Weitere Vorschläge für ergiebige Ausgangswörter:

Nächstenliebe, Barmherzigkeit, Erntedankfest, Wintersonne, Schokoladeneis, Erdbeerkuchen, Novembertage